Straßburg, Druck von G. Fischbach. — 3687.

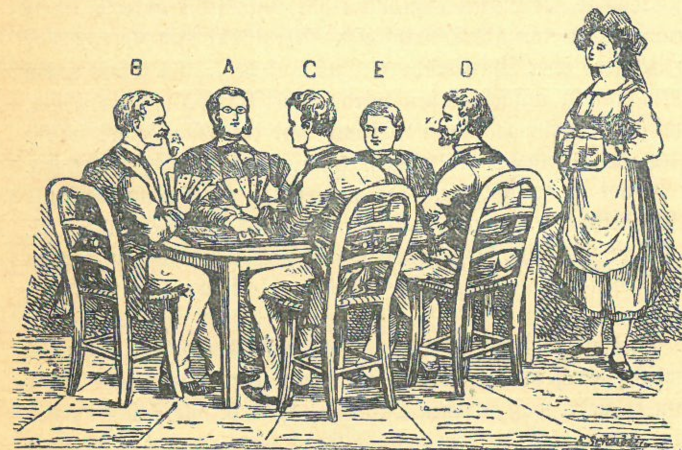


Universitätsbibliothek
Frankfurt a. M

Das Ekartspiel.

Das Ekartspiel ist ein sehr schönes und angenehm unterhaltendes Spiel, das aber nur im Elsaß bekannt ist, und sehr häufig in Gesellschaften gespielt wird. Man spielt es zu drei, vier oder fünf Personen. Zu vier und zu fünf ist es eine sehr angenehme Partie, da immer nur drei Spieler thätig sind, die andern als sogenannte Könige ausruhen können, bis ihre Reihe kommt.

Wenn jeder der drei Spielenden die Karten an seiner Reihe gegeben hat, so ist für diese das Spiel momentan zu Ende, und die Resultate dieses ersten Ganges werden, wie wir es weiter unten



darstellen werden, aufgezeichnet. Setzen wir den Fall, es sind fünf Spieler, nämlich A, B, C, D, E am Tische T. Das Loos bezeichnet ABC als die ersten Spieler, und DE sind Könige. Ist der Gang ABC herum, so spielen CDE und AB sind Könige; dann

EAB, Könige CD; dann BCD, Könige EA, endlich DEA, Könige BC, und so fort. Am Schlusse der Parthie muß ein jeder Spieler die gleiche Zahl Gänge gemacht haben als seine Spielgenossen. Beim Spiel zu vier ist die Sache einfacher; da spielen zuerst ABC und D ist König, dann BCD und A ist König, dann CDA und B ist König ꝛc.

Das gewöhnliche oder kleine Ekartspiel. — Zum Ekartspiel gehören 32 Karten. Die Aß sind die höchsten, dann kommen Zehn, König, Dame, Bube, Neun, Acht und Sieben. Ein Hauptpunkt besteht aber darin, daß, wenn z. B. roth Trumpf ist, die beiden rothen Buben über dem Trumpfaß stehen und dasselbe stechen, und zwar wenn Herz oder Coeur Trumpf ist, der Herzbube die höchste und der Carreaubube, der sogenannte „Linke" die zweithöchste Karte im Spiel ist, und beide das Trumpfaß überstechen. Ist schwarz Trumpf, so sind die zwei schwarzen Buben die höchsten Karten.

Jeder Spieler erhält 10 Karten. Der Kartgeber muß, wenn sein Nachbar zur Linken abgehoben hat, sofort die unterste Karte herumlegen, welche als Trumpf gilt. Vergißt er dies, so erhält er ein Verlier= oder Spielstrich, welcher auf der Tafel sofort neben seinem Namen aufgeschrieben wird. Zwei Karten bleiben übrig, nämlich der herumgeschlagene Trumpf und die 32ste Karte, welche letztere der Kartgeber aufnehmen kann, ohne dieselbe zu zeigen. Er nimmt dann auch noch den umgeschlagenen Trumpf auf und tauscht beide Karten gegen zwei werthlose aus, welche er deponirt, so daß er wie seine Spielgenossen nur noch 10 Karten in Händen hat; diesen Austausch nennt man den Ekart vom französischen écart.

Hierauf sagt der Nachbar rechts vom Kartgeber, derjenige nämlich, welcher die Vorhand hat, entweder: „Ich passe!" oder wenn er sieht, daß er einen Staubaus, d. h. alle Stiche machen kann, verlangt er die ihm nöthige Karte dazu, welche er mit dem Besitzer derselben gegen eine werthlose austauscht. So auch der zweite und der dritte Spieler.

Beim gewöhnlichen Spiel sind die „Staubaus" ziemlich selten; allein beim sogenannten Farbenspiel, von welchem weiter unten

die Rede sein wird, kommen sie fast in jedem Spiele vor. Der Spieler, welcher die Karte giebt, hat gewöhnlich mehr Chance, einen Staubaus zu machen, besonders wenn er einen Buben als Trumpf herumschlägt. Die Vorhand gehört ausnahmsweise demjenigen Spieler, welcher einen Staubaus anzeigt. Wenn kein Staubaus vorhanden ist, nämlich wenn alle drei Spieler „herumgepaßt" haben, dann geht das Spiel los. Ist also Carreau Trumpf, so ist Carreaubube der höchste und Herzbube der zweithöchste Trumpf. Nun gilt es aber im Verlaufe des Spieles diesen linken Buben auf rechtmäßige Weise zu fangen. Selbstverständlich muß man die gespielte Farbe streng bekennen. Jeder sucht so viele Stiche zu machen als möglich. Ueberstechen ist nicht nöthig; wenn nur die rechte Farbe geliefert oder getrumpft wird.

Ist der erste Gang beendigt, so zählt jeder der drei Spieler seine Stiche, nach dem Werthe der darin enthaltenen Karten zusammen. Die Berechnung geschieht folgendermaßen: Aß zählt 11, Zehn 10, König 4, Dame 3, ein gewöhnlicher Bube 2, die Buben von der Trumpffarbe je 12.

Sind also in den von einem der drei Spieler gemachten Stichen folgende Karten vorhanden, so werden dieselben zusammengezählt wie folgt:

Ein Bauer von der Farbe . . .	12
Ein Aß	11
Zwei Zehn	20
Ein König	4
Zwei Damen	6
Zusammen . . .	53

und werden also dem betreffenden Spieler 53 Punkte gutgeschrieben. Zu bemerken ist, daß der letzte Stich noch obendrein 10 gilt. Hat der zweite Spieler z. B. nur 26, so bleibt dem dritten die Zahl 71, da das Spiel zusammen mit dem letzten Stich 150 ergiebt.

Der unglückliche Spieler, welcher keinen Stich macht, erhält einen Spielstrich. Die nämlichen Spieler spielen drei Mal in einem

Gange und werden dann von einem der Könige die Striche zusammengerechnet, wie folgt:

Im gewöhnlichen Spiel muß man, um herauszukommen, wenigstens 100 zählen; ist dies nicht der Fall, so erhält man einen Spielstrich. Ist man der niedrigste und hat man keine 100, so erhält man zwei Striche. Wird ein Staubaus gemacht, so schreibt sich derjenige, welcher ihn ausführt, 150 auf und die beiden andern Spieler bekommen je zwei Striche. Wird aber ein Staubaus „umgeworfen", das heißt, wenn er nicht gelingt, so erhält derjenige, der ihn unternommen hat, vier Spielstriche. Aus diesem geht hervor, daß man auch einen Staubaus wagen kann, selbst wenn man Fehlkarten hat, in der Hoffnung, die beiden andern Spieler werden die betreffenden Stechkarten verwerfen, welches auch manchmal zur großen Belustigung der Könige geschieht. Diese haben natürlich großen Vortheil daran, daß während ihres Königreichs Staubaus gemacht werden, ob sie gelingen oder nicht.

Ein Spieler kann, wenn er sieht, daß er nur wenig auf der Tafel hat und mit seiner Karte nichts ausrichten kann, verlangen, daß die Karten auf's Neue gegeben werden, und in diesem Falle sagt er: „Ich verleugne!" Thut er dies vor Beginn des Spiels, nämlich ehe die erste Karte ausgespielt ist, so erhält er nur einen Spielstrich; thut er es aber im Laufe des Spieles, so erhält er deren zwei. Ist der letzte Stich eingenommen, so kann nicht mehr verleugnet werden. Gewöhnlich geschieht dies, wenn der „Linke" in Gefahr ist.

Wenn ein Spieler einen Staubaus machen kann, ohne eine Karte auszutauschen, so nennt man dies einen General. In diesem Falle erhalten die beiden andern Spieler je 4 Spielstriche und der glückliche Spieler schreibt sich 300 gut. Wird ein Staubaus umgeworfen, so erhält der betreffende Spieler 4 Spielstriche; wird ein General umgeworfen, so giebt es 8 Spielstriche.

Ist das Spiel beendigt, so werden die nach jedem Gange oben angeschriebenen Striche zusammengerechnet und die Durchschnittszahl festgestellt. Beläuft sich z. B. die Gesammtzahl der Spielstriche für 5 Spieler auf 42, so werden den beiden Spielern, welche die höchste Zahl Striche haben, je ein Strich gelöscht und die Durchschnittszahl ist 40 : 5 = 8. Der Spieler also, welcher 11 Striche hat, verliert 3 Marken (sei es Pfennige oder Nickel); der Spieler, welcher nur 5 Striche hat, gewinnt dann selbstverständlich 3 Marken ꝛc.

Allgemeine Regeln.

1. Wer den „Linken" verliert, erhält einen Spielstrich.

2. Wer die Farbe nicht bekennt, erhält einen Spielstrich; wer irrthümlich oder absichtlich eine falsche, ihm nicht angehörende Farbe als Stich einnimmt und darauf wieder ausspielt, erhält zwei Spielstriche.

3. Wenn der Spieler, welcher einen Staubaus machen will, z. B. den „Linken" verlangt, und dieser vom Kartgeber in den Ekart gelegt worden ist, so erhält der Kartgeber einen Spielstrich.

4. Wird ein Staubaus umgeworfen, so werden die im Ekart deponirten Werthkarten angerechnet.

5. Wenn der Kartgeber die Karte „vergiebt", d. h. sich in der Vertheilung der Karten irrt (er muß nämlich zweimal drei und einmal vier Karten geben), so erhält er einen Spielstrich.

6. Ueberstechen ist nicht nöthig; die Farbe aber muß man streng bekennen. Wer nicht bekennt oder abtrumpft, wenn er die Farbe hat, wird mit einem Spielstrich bestraft.

7. Ein gelungener General zählt für den betreffenden Spieler 300. In diesem Falle erhält der Spieler, welcher keine 200 zählt, noch zwei Spielstriche, und derjenige, welcher die Zahl 300 nicht erreicht hat, noch einen Spielstrich. Die Sache stellt sich z. B. wie folgt:

A zählt	. . . .	343	zusammen 600 statt 450.
B „	. . . .	203	
D „	. . . .	54	

Somit erhält B 1 Strich, weil er keine 300 zählt und D erhält 4 Striche, weil er, als der niedrigste von allen, den Spielstrich erhält, dann keine 100 zählt, — 1 Strich, keine 200, — 1 Strich, keine 300, — 1 Strich, zusammen 4 Striche.

Das große Ekart= oder Farbenspiel. — Dieses Spiel wird jetzt in vielen Kreisen gespielt. Es erfordert viel mehr Aufmerksamkeit und Kombinationsgeist als das gewöhnliche Spiel.

Die Karten werden auf die gewöhnliche Weise gegeben. Wir setzen nun den Fall, Herz sei Trumpf und keiner der drei Spieler hat einen Staubaus in dieser Farbe. So wird also das erste Mal „herumgepaßt", und ein Jeder kombinirt, ob er nicht einen Staubaus in einer andern Farbe zu Stande bringen kann. Ist dies der Fall, so sind die vier Buben die höchsten Karten und prämiren selbstverständlich die beiden Buben der Farbe die andern. Diese letztern stehen aber doch noch über dem Trumpfaß. Somit beläuft sich die Gesammtzahl der Trümpfe auf 11. Der Staubaus gelingt sicher, wenn der Unternehmer desselben z. B. nach Forderung der ihm nöthigen Karte folgendes Spiel hat: Die vier Buben, das Trumpfaß, den Trumpfzehn, und dann die höchsten Karten einer andern Farbe hat.

Das Piketspiel.

1. Das Piket ist das schönste und sinnreichste Kartenspiel. Das eigentliche Piket wird nur zu zwei und mit 32 Karten gespielt. Das Aß ist die höchste, dann kommen König, Dame, Bauer, zehn, neun, acht und sieben. Das Aß ist 11 werth, jede andere gebildete Karte und der Zehn, 10; die untern Karten gelten die Zahl, die sie angeben. Die Partie wird auf 100, 150 oder auch 200 gespielt.

2. Nachdem beide Spieler durch Abheben das Loos gezogen, wer die Karte geben soll, mischt der bezeichnete Kartgeber die Karten, läßt abheben und vertheilt die Karten, indem er jedem wechselweise zwei Karten bis zu zwölf Karten giebt; die 8 übrigen Karten bilden den sogenannten Stock (talon).

3. Es kann vorkommen, daß ein Spieler in seinen zwölf Karten keine einzige gebildete zählt; in diesem Falle, ehe er seine ihm aus dem Stocke zukommenden fünf oder drei Karten (5 in der Vorhand, 3 in der Hinterhand) auswechselt, giebt er diesen Umstand an indem er sagt: Ich zähle vor Allem 10; ich habe keine einzige gebildete Karte (carte blanche), und zeigt die Karten seinem Gegner. Wie weiter unten angegeben wird, verhindern diese 10 den Gegner einen Sechziger oder einen Neunziger[1] zu machen.

4. Der Spieler in der Vorhand deponirt dann von seinen 12 Karten deren 5, und nimmt an ihrer Stelle die 5 ihm vom Stocke zukommenden Karten auf. Der Spieler in der Hinterhand deponirt deren 3 und nimmt die drei vom Stock übrigen Karten in

[1] Siehe weiter unten Nr. 10.

sein Spiel auf. Will aber der Spieler in der Vorhand nur 4, 3, 2 oder sogar nur 1 Karte aufnehmen (eine muß er aufnehmen), so setzt er seinen Gegner davon in Kenntniß; dieser kann dann alle die ihm gelassenen und dazu noch die für ihn bestimmten drei Karten des Stocks aufnehmen; er kann auch deren weniger aufnehmen; allein eine wenigstens muß er aufnehmen, und zwar die oberste von den ihm vom Gegner gelassenen Karten. Der Spieler in der Vorhand kann die von ihm gelassenen Karten des Stocks in Augenschein nehmen; der Spieler in der Hinterhand kann solches auch thun, wenn er von den seinigen liegen läßt; nur muß er in diesem Falle dieselben seinem Gegner zeigen, wenn dieser die erste Karte angegeben hat, welche er auszuspielen gedenkt.

5. Ehe er die erste Karte ausspielt, giebt der Spieler, welcher die Vorhand hat, Alles an, was er in Händen zählt, und zwar fängt er mit dem sogenannten „Rummel" (point), nämlich mit der größten Serie von Karten derselben Farbe, welche er zusammengebracht hat, an; dann kommen die Sequenzen, nämlich die etwaigen Octaven, Septimen, Sixten, Quinten, Quarten und Terzen. Die Octave wird von allen acht Karten derselben Farbe gebildet; die Septime besteht aus 7 hierarchisch nacheinanderfolgenden Karten, und zwar mit dem Aß oder König als höchste Karte; eine Sixte sind 6, eine Quinte 5, eine Quarte 4, eine Terze 3 hierarchisch nacheinanderfolgende Karten. Ist das Aß an der Spitze einer solchen Serie, so sagt man: Terze-Major, Quarte-Major, Quinte-Major &c. In andern Fällen sagt man z. B. Terze vom König, von der Dame &c., Quarte vom König, Dame, Bauer. Die niedrigste Quarte ist diejenige vom Zehner. Hierauf giebt der Spieler in der Vorhand die sogenannten „Vierzehner" an, nämlich eventuell 4 Aß, 4 Könige, 4 Damen, 4 Bauern oder 4 Zehner, welche alle 14 gelten; dann 3 Aß, 3 Könige, 3 Damen &c. bis 3 Zehner, welche für alle diese letzten Fälle 3 zählen. Bei jeder dieser Angaben des Spielers in der Vorhand sagt der Gegner, indem er seine eigenen Karten befragt: Gut, nicht gut, oder bezahlt. Der Spieler in der Vorhand hat z. B. 5 Karten als „Rummel"; hat der Gegner die gleiche Zahl, so entscheidet der Werth der Karten; ersterer sagt: Die meinigen sind 49 Werth (z. B. Aß, König, Dame, Bauer und

Achter); der Spieler in der Hinterhand zählt die seinigen und sagt: Nicht gut, die meinigen gelten 51 und zählt dann 5 Punkte. Hat der Gegner den gleichen Werth, sagt er: Bezahlt.

6. Der Spieler, welcher die höchste Serie hat, zählt eben so viele Punkte als er Karten von derselben Farbe hat, nämlich 8, 7, 6, 5, 4 und sogar 3 Punkte, wenn die Serie 31 werth ist und der Gegner nicht so viel hat. Ist die Serie nur 30 werth, kann nichts gezählt werden.

7. Vier Aß, 4 Könige, 4 Damen, 4 Bauern und 4 Zehner gelten je 14; 3 Aß, 3 Könige &c. gelten je 3. Selbstverständlich schlagen 4 Aß 4 Könige, 4 Könige 4 Damen &c. Hat aber ein Spieler 4 Aß und 4 Zehner, so zählt er 28, obschon sein Gegner 4 Könige und 4 Bauern haben kann. Dieser letztere kann in diesem Falle nichts zählen. So verhält es sich auch mit 3 Aß, 3 Königen &c.

8. Die Octave (8 Karten von dergleichen Farbe) zählt 18; die Septime, wenn sie gut ist, 17; die Sixte 16, die Quinte 15, die Quarte 4 und die Terze 3 Punkte, vorausgesetzt, daß sie vom Gegner gut geheißen werden.

9. Sind die gegenseitigen Angaben gemacht, so spielt derjenige, welcher die Vorhand hat, die erste Karte aus. Der Gegner giebt eine Karte darauf; hierauf werden die gutgeheißenen Sequenzen, nämlich die Terzen, Quarten &c. dem Gegner gezeigt. Setzen wir nun den Fall der Ausspieler habe einen Rummel von 5 Karten mit einer Quarte, zusammen 5 + 4 = 9, welche vom Gegner gut geheißen sind, so sagt er beim Ausspielen, indem er noch eins für die ausgespielte Karte zählt, zehn. Wird nicht gestochen, so fährt er fort und zählt elf. Sticht aber der Gegner, so sagt dieser im Falle er z. B. drei gutgeheißene Könige hat, vier. Letzterer fährt fort zu spielen, indem er beim Ausspielen seiner zweiten Karte fünf sagt. So geht er fort bis an's Ende des ersten Ganges[1].

Trumpf giebt es keinen; die Farbe muß man aber streng bekennen. Der letzte Stich zählt 2. Hat ein Spieler über sechs Stiche, so zählt er noch 10. Macht er alle Stiche, so ist sein Gegner kapot

[1] Also wenn man den Gegner übersticht, zählt man 1 und wenn man ausspielt, wieder 1.

und der glückliche Spieler zählt für die meisten Stiche 40 statt 10. Sind die eingenommenen Stiche an Zahl gleich, so wird nichts gezählt, und die Karte ist „egal“.

10. Wir kommen nun zu den sogenannten Sechzigern und Neunzigern (pic und repic). Der Sechziger kann nur in der Vorhand gemacht werden. Es zählt z. B. der Spieler in der Vorhand 26 in der Karte. Hat er dann noch wenigstens 3 Stechkarten zu seiner Verfügung und zählt 27, 28, 29, so spielt er seine vierte Karte aus und sagt 60, gleichwohl ob diese überstochen wird oder nicht. Hat er obendrein noch die meisten Stiche, so zählt er noch 10 zu seinem Betrage, der bei günstigen Fällen 80 übersteigen kann.

Der Neunziger findet statt, wenn man schon vor dem Ausspielen 30 oder darüber zählt; derselbe kann auch in der Hinterhand gemacht werden.

* * *

Ein Spieler in der Vorhand kann einen Sechziger, einen Neunziger und einen Kapot in einem und demselben Gange zu Stande bringen. Dies geschieht im Falle er die 4 höchsten Terzen in Händen hat und sein Gegner keinen Rummel, nicht einmal von 3 Karten mit 31 hat. (Drei Karten unter 31 werden nie gezählt.)

Der glückliche Spieler zählt in diesem Falle für seinen Rummel 3, für die 4 Terzen 12 = 15; dann 42 für die drei Vierzehner, macht 117 (nämlich 60 dazu, was über dreißig geht). Da er nothwendigerweise sämmtliche 12 Stiche macht, so kommt er auf 129, und da der letzte Stich doppelt zählt, so giebt es einen Sechziger, d. h. es werden noch 30 dazu gezählt = 160. Dazu kommt dann schließlich noch der Kapot mit 40 = 200. Das ist das stärkste Spiel im Piket.

Allgemeine Regeln.

1. Wenn ein Spieler einen Vierzehner verworfen, d. h. eine Karte davon deponirt hat, und dann z. B. nur 3 Aß, 3 Könige 2c. zählt, so ist der Gegner berechtigt, zur verlangen, daß man ihm die deponirte Karte bezeichne.

2. Die Karten können per zwei oder drei vertheilt werden; hat

man aber auf die eine oder die andere Weise angefangen zu vertheilen, so muß auch im ganzen Verlaufe des Spieles so fortgefahren werden.

3. Hat ein Spieler eine Karte zu viel, so kann derjenige, welcher die Vorhand hat verlangen, daß die Karten auf's neue vertheilt werden, oder auch sagen: „Ich bleibe bei meinem Spiele“. In diesem letzten Falle muß der Inhaber der überzähligen Karte eine Karte mehr deponiren, als er in dem ihm zukommenden Stocke aufnimmt. Sind aber zwei Karten überzählig, so muß die Karte auf's neu vertheilt werden.

4. Hat ein Spieler eine Karte zu wenig, was auch geschehen kann, wenn er eine Karte zu viel deponirt hat, so zählt er Alles was ihm gut geheißen ist; aber in keinem Falle kann er seinen Gegner kapot machen.

5. Hat ein Spieler eine Karte zu wenig deponirt und das Spiel ist im Gang, so zählt er nichts, und wenn er einen Neunziger hätte. Die Franzosen nennen dieß: Compter à la muette (stummes Spiel).

6. Sind die zu deponirenden Karten abgelegt und der zuvor unbekannte Stock aufgenommen, so kann man keine von den abgelegten Karten wieder in sein Spiel einnehmen.

7. Der Spieler, welcher den Stock berührt, ehe er deponirt hat, zählt nichts (à la muette).

8. Begeht ein Spieler einen Irrthum bei Angabe des Rummels, der Sequenzen, so kann er die Sache berichtigen, so lange er nicht ausgespielt hat; ist aber die erste Karte ausgespielt, so ist der Irrthum nicht wieder gut zu machen, und er zählt nichts; es sei denn, daß dem Gegner kein Schaden dadurch entstanden ist.

9. Bei der Zählung der Sequenzen, Vierzehner 2c. müssen immer die größten zuerst angegeben werden, denn sonst könnte eine niedrigere Sequenz des Gegners, die stärker ist als die niedrigste des Ausspielers, dieselbe schlagen, und die große Sequenz des Ausspielers würde nicht gelten.

10. Ein Spieler, welcher aus Versehen die Farbe nicht bekennt, kann den Irrthum wieder gut machen, wenn er denselben sofort gewahr wird. Hat er aber die Farbe nicht und giebt er eine andere

Farbe darauf, so kann er diese nicht mehr zurücknehmen. Hat ein Spieler von der vom Gegner ausgespielten Farbe und bekennt sie nicht, so zählt er nichts, wenn fortgespielt wird und er dieses Versehen nicht sofort wieder angezeigt hat.

11. Der Spieler in der Hinterhand, welcher die ihm zukommenden Karten des Stockes aufnimmt, ehe der Gegner das Gleiche gethan hat, verliert die ganze Parthie.

* * *

Das Piquet zu vier (le piquet voleur). Das Piquet spielt sich auch zu vier, nämlich zwei gegen zwei. Man zieht das Loos um zu wissen, welche Spieler beisammen sind, und wer das Ausspielen hat. Der Ausspieler macht seine Angaben, die andern Spieler thun nacheinander das gleiche. Derjenige, welcher die stärksten Sequenzen ꝛc. hat, fügt denselben diejenigen seines Associé bei. Es wird gezählt wie im gewöhnlichen Piket. Sechziger oder Neunziger werden gemacht wenn zwei Spieler es mit ihren Angaben auf 30 bringen und die anderen nichts zählen. Der Kapot gilt 40.

Das Piquet zu drei (le piquet normand) unterscheidet sich in etlichen Punkten vom gewöhnlichen Piket. Jeder spielt für sich. Die Karten werden per zwei vertheilt und erhält jeder deren 10. Ein Stock von zwei Karten bleibt übrig, welche der Kartgeber auswechseln kann. Sechziger werden gemacht, wenn der Ausspieler es mit seinen Stichen auf 19 bringt, ehe seine beiden Gegner etwas zählen; alsdann statt 20 zu zählen, sagt er 60. Zählt ein Spieler 20 in der Hand, so hat er einen Neunziger. Selbstverständlich müssen seine Angaben gutgeheißen werden. Derjenige der Spieler, welcher die meisten Stiche hat, zählt noch 10. Haben von zwei Spielern ein jeder 4 Stiche, so zählt derjenige 10, welcher sie am ersten gemacht hat.

Wird ein Spieler kapot, was sehr oft geschieht, so zählen die beiden andern noch 20. Werden zwei Spieler kapot, so zählt der dritte 40.

Das Tärtelespiel.

Dieses Spiel wird gewöhnlich zu zwei Personen gespielt, kann aber auch zu dreien oder vieren gespielt werden, nämlich abwechselnd zu je zwei Personen. Das Tärtele wird mit einem gewöhnlichen Kartenspiel von 32 Karten gespielt.

Die Spieler fangen damit an, eine Karte zu ziehen, um zu sehen, wer die Karten am ersten zu vertheilen hat; derjenige, welcher die höchste gezogen hat, giebt die Karten. Nachdem er diese gemischt hat, hebt der Gegner ab. Dieser kann eine beliebige Karte ziehen, welche als Trumpf gilt. Unterläßt er's, so kann der Kartgeber selbst den Trumpf ziehen. Jeder Spieler erhält neun Karten, nämlich drei per drei. Im Stocke bleiben mit dem herumgeschlagenen Trumpfe 14 Karten liegen. Wird eine Karte aus Versehen herumgeschlagen, so muß die Karte auf's Neue gegeben werden. Hat ein Spieler den Sieben in Trumpf, so kann er denselben mit dem herumgeschlagenen Trumpf auswechseln. Hier muß aber bemerkt werden, daß im Falle der Inhaber des Sieben in Trumpf es unterläßt, den Trumpf auszuwechseln, wenn nur noch zwei Karten im Stocke sind, er es nicht mehr thun kann, wenn er seine Karte ausgespielt hat.

Eine ausgespielte Karte kann nicht mehr zurückgenommen werden. Der Spieler, welcher den letzten Stich macht, giebt die Karten auf's Neue. So lange noch Karten im Stocke sind, ist es nicht nöthig, die Farbe zu bekennen; ist aber der Stock erschöpft, dann muß selbstverständlich die Farbe geliefert oder abgetrumpft werden.

Im Tärtele haben gewisse Karten besondere Namen. So heißt Herz leff, Kreuz = tseejlem, Carreau = ekke, Pic = schippe, Zehn = juserle, Neun in Trumpf = manell, Sieben = nawel, König — melech, Dame = malchen, Bauer = kaffer.

Der Trumpfbauer ist die höchste Karte und gilt 20; dann

kommt der Neun in Trumpf = 14. Der kleinste Trumpf übersticht selbstverständlich die höchste Karte einer andern Farbe. Das Aß zählt 11, der Zehn = 10, König = 4, Dame = 3, Bauer = 2, der letzte Stich = 5. Sämmtliche Stiche zählen zusammen 157, nämlich

Trumpfbauer	20
Neun in Trumpf . . .	14
Vier Könige	16
Vier Damen	12
Drei Bauern	6
Vier Zehner	40
Vier Aß	44
Der letzte Stich	5
Zusammen	157

Im Tärtele giebt es fünf Arten Fälle, nämlich die Tärtelchen oder Terzen, die Fünfzig oder Quarten, die Füße oder Quinten, Sixten, Septimen und Octaven, die Vierzehner, oder 4 Bauern, 4 Aß, 4 Könige, 4 Damen und die Beejle, oder König und Dame in Trumpf.

1. Die Tärtele. Man nennt Tärtele oder Terzen, drei aufeinander folgende Karten einer und derselben Farbe. Es giebt sechs Arten Tärtele: Tärtele vom Aß, vom König, von der Dame, vom Bauer, vom Zehn und vom Neun. Jedes Tärtele gilt 20. Das Tärtele vom Aß ist über dem Tärtele vom König ꝛc.

2. Die Fünfzig. Man nennt fünfzig, vier auf einander folgende Karten derselben Farbe. Es giebt fünf Arten von fünfzig: vom Aß, König, Dame, Bauer und Zehn. Der fünfzig vom Aß steht über dem vom König ꝛc.

3. Die Füße. Man nennt Fuß, fünf, sechs, sieben oder acht aufeinander folgende Karten derselben Farbe, wie Quinten, Sixten Septimen und Octave. Es giebt vier Arten Quinten oder gewöhnliche Füße: vom Aß, König, Dame und Bauer; drei Arten Sixten oder sechste Füße: vom Aß, König und Dame; zwei Arten Septimen oder siebente Füße: vom Aß und König und selbstverständlich nur einen achten Fuß. Jeder Fuß zählt 100; der sechste steht unter

dem siebenten, der siebente unter dem achten. Ein gewöhnlicher Fuß vom Bauer steht unter einem solchen von der Dame ꝛc.

4. Die Vierzehner. Man nennt Vierzehner, vier Aß, vier Könige, vier Damen und vier Bauern. Jeder Vierzehner gilt 100 vier Bauern stehen über allen andern Vierzehnern und gelten 200. Die Vierzehner schlagen momentan die Füße.

5. Die Beejle (Trumpfkönig mit Dame) zählt 20; dieselbe kann immer noch angegeben werden, wenn man sie noch in der Hand hat. Auf der Tafel werden die Fälle folgendermaßen aufgezeichnet:

Ein Tärtele durch	|
Ein fünfzig durch	\
Zwei fünfzig durch	X
Ein Fuß durch	O
Ein Vierzehner durch	O

Die Beejle wird wie ein Tärtele aufgezeichnet. Die Tärtele werden neben einander gereiht in Gruppen von fünf, das fünfte horizontal über den vier andern, wie ~~||||~~

* * *

Das Tärtele wird folgendermaßen gespielt: Sind die Karten vertheilt, so ordnet jeder Spieler die seinigen nach Farbe und Werth. Der Spieler in der Vorhand spielt eine Karte aus und zeigt den besondern Fall an, den er hat. Besitzt er eine Terze, so sagt er einfach Tärtele! Hat der Gegner kein solches, oder nichts mehr von Werth, so antwortet er: es ist gut! allein er kann erst nach der Farbe und der Höhe des angegebenen Tärteles fragen, wenn er die ausgespielte Karte bedeckt hat. Hat der Gegner gleichfalls ein Tärtele, so fragt er: Wie? und der Spieler in der Vorhand muß die Höhe des Tärteles angeben und kann dasselbe aufzeichnen, wenn des Gegners Tärtele geringer ist; im entgegengesetzten Falle zeichnet der Gegner das seinige auf. Sind die beiderseitigen Tärtele gleich, so zeichnet der Ausspielende das seinige auf. Ein Tärtele von gleicher Höhe in Trumpf steht über einem solchen einer andern Farbe. Die Farbe des aufgezeichneten Tärteles wird erst nach bedeckter Karte angegeben. Wird die ausgespielte Karte vom Gegner nicht überstochen, so gehört der Stich dem Ausspieler.

Der Spieler, welcher den Stich eingenommen hat, nimmt dann die oberste Karte vom Stock, nach ihm thut der Gegner das Gleiche. Dann spielt derjenige, welcher den Stich eingenommen hat, eine zweite beliebige Karte aus. Wird der Stich vom zweiten Spieler gemacht, so ist es an diesem, zuerst eine Karte vom Stock zu nehmen. Die Karten des Stocks müssen dergestalt gezogen werden, daß man die übrigen nicht sieht. So geht es fort, bis der Stock erschöpft ist. Es ist verboten, den Stock zu betasten, in der Absicht zu wissen, wie viel Karten er noch enthält, um seine Kombinationen darnach einzurichten.

Ein Spieler ist nicht gezwungen, seine Karten dem Gegner zu zeigen; höchstens kann man den letzten eingenommenen Stich zu sehen verlangen. Hat man ein Tärtele von ziemlich weit oben, so gelten alle niedrigen, obschon der Gegner deren höhere hat, aber sonst nichts höheres aufzuweisen hat.

Bei den Fünfzig und Füßen wird auf gleiche Weise wie bei dem Tärtele verfahren. Bei einem Fünfzig kann man die darin enthaltenen beiden Tärtele nicht gleichzeitig angeben; aber nichts verhindert, dieselben vorher nacheinander anzuzeigen, insofern man nichts von seinem Gegner in dieser Beziehung zu befürchten hat.

Eine Hauptkombination besteht darin, so viele Füße anzubringen, als man kann. Setzen wir den Fall, ein Spieler hat gleich von Anfang einen siebenten Fuß. Da das Spiel beim Aufheben vom Stock acht Gänge hat, so giebt er z. B. ein Mal fünfzig und ein Tärtele an, dann noch einmal fünfzig, hiernach einen gewöhnlichen Fuß, einen zweiten aufsteigenden gewöhnlichen Fuß, einen dritten gewöhnlichen Fuß, einen sechsten Fuß, noch einen sechsten und endlich einen siebenten Fuß, macht zusammen 720. Dies gelingt aber nur in dem Fall, wenn der Gegner gar nichts hat. Ist dies der Fall nicht, so muß der geschickte Spieler seine Angaben dermaßen einrichten, daß er nicht gezwungen wird, dem Gegner etwas gut zu heißen. Befürchtet man am Ende von Seiten des Gegners einen Fuß, so ist es gut, wenn man einen Vierzehner hat, denselben aufzubewahren bis zum letzten Stich, um diesen Fuß zu schlagen.

Das Ecartéspiel.

Das Ecarté ist eines der elegantesten Salon-Spiele. Es spielt sich mit einer Piquetkarte von 32 Blättern. Der König ist das höchste Blatt und das Aß rangirt zwischen Bube und Zehn; sonst ist der Werth der Karten der gewöhnliche. Das Spiel wird nur zu zwei gespielt. Wenn die beiden Spieler ihre Plätze gegenüber gewählt haben, heben sie von dem Spiele einige Blätter ab, besehen das untenliegende Blatt, und wer das höchste hat, giebt zuerst.

Man spielt auf 5 Points. Schlägt der Kartgeber als Trumpf einen König herum, so zählt er 1 Point; der Spieler, welcher den Trumpfkönig hat, zählt gleichfalls 1 Point.

Für die meisten Stiche zählt man 1 Point (3 oder 4); für alle Stiche, 2 Points.

Endlich 1 Strafpoint, wenn die Vorhand das Kaufen angetragen, der Geber es aber abgeschlagen und die Vorhand die meisten Stiche gemacht hat.

Ist der Kartengeber bestimmt, so läßt er den Gegner abheben und giebt demselben dann 3 und sich ebenfalls 3 Blätter, dann aber dem Gegner 2 und sich ebenfalls 2 Blätter. Das 11te Blatt ist Trumpf und man legt es offen auf den Tisch, nebem dem Talon oder Stock, oder den übriggebliebenen 21 Blätter.

Ist das aufgeschlagene Blatt ein König, so markirt er dafür gleich einen Point; versäumt der Kartgeber dies, so straft ihn der Gegner, indem er den König für sich selbst markirt.

Auch während des Spiels muß der König, bei Vermeidung gleicher Strafe sofort markirt werden, d. h. bevor der Stich umgelegt ist.

Hat die Vorhand so schlechte Karten, daß sie sich nicht getraut 3 Stiche zu machen, so sagt sie: Je propose. Dies bedeutet, daß der Spieler eine beliebige Anzahl Karten wegzulegen und dagegen von dem Talon neue zu erhalten wünscht.

Hegt der Gegner den gleichen Wunsch, so antwortet er: Combien? (wie viele?) und der Kartgeber nennt dann seine Zahl. Der Geber zählt ihm die verlangte Anzahl von oben herunter aus dem Talon zu und nimmt dann sich selbst ebenfalls so viele Blätter, als er zu wechseln wünscht, und giebt dabei laut die Zahl derselben an. Sagen auch die neuen Karten nicht zu, so schlägt die Vorhand einen abermaligen Blättertausch mit dem Worte encore (abermals) vor, und dies wird so lange fortgesetzt, bis die Vorhand nicht mehr proponirt, oder der Geber den Vorschlag ablehnt, indem er sagt: Jouez! (spielen Sie).

Spielt die Vorhand ohne zu proponiren und macht keine drei Stiche, so markirt, wie oben gesagt, der Gegner 2 Points. Schlägt dieser Letztere seinerseits das Wechseln der Karten ab, und macht auch keine drei Stiche, so markirt die Vorhand sich 2 Points.

Das Sechsundsechzigspiel.

Es handelt sich in diesem Spiele, in welchem man sich nur 24 Karten bedient (unter Weglassung der acht und sieben) darum, 66 Points zu machen. Wer diese in einem Gange nicht bekömmt, hat verloren, bezw. es werden dem Gegner 1, 2 oder 3 Spiel= oder Gewinnstriche aufgeschrieben. Man spielt gewöhnlich auf 7 oder 10 Striche.

Wer keine 33 Points macht erhält 2 Striche; wer keinen Stich macht, erhält deren 3, bezw. der Gegner schreibt sich so viele Gewinnstriche auf.

Die Points zählen sich auf folgende Weise: Jedes Aß 11, jeder Zehn 10, jeder König 4, jede Dame 3, jeder Bube 2. König und Dame zusammen in einer Hand (mariage) zählen 20; König und Dame in Trumpf 40.

Es wird um das Geben abgehoben und das niedrigste Blatt hat die erste Vorhand. Der Kartengeber läßt abheben und giebt dann, erst dem Gegner, darauf sich selbst, 6 Karten, beliebig zu 3 und 3 oder 2 und 2.

Der Trumpf wird von dem Geber abgeworfen und zwar ganz nach Willkür. Indeß steht es auch dem Abheber frei, das Trumpfblatt aufzuwerfen, während er abhebt und zwar, indem er, ohne abzuheben das oberste Blatt umwirft, oder indem er von dem abgehobenen Häufchen das unterste, oder von den liegen gebliebenen das oberste aufdeckt.

Ist Trumpf gemacht, so spielt die Vorhand an; der Nach= oder Hinterhand steht es frei, die Farbe zu bedienen, ein Fehlblatt einer andern Farbe zuzugeben, oder mit Trumpf zu stechen, selbst wenn er die angespielte Farbe in Hände hat. Farbe muß nur dann bedient werden, wenn der ganze Stock oder Talon abgehoben ist, also die 6 letzten Blätter in jeder Hand sind, oder wenn gedeckt ist.

Decken nennt man es, wenn man sich mit den Augen, die man bereits in den Stichen hat, zusammen mit denen, die man noch aus der Hand machen muß, oder sich wenigstens getraut zu machen, 66 bekömmt. Decken darf nur der, welcher am Stiche ist.

Es muß ausgemacht werden, ob nur mit 6 oder mit 5 Karten gedeckt werden kann; d. h. ob der, welcher den Stich machte und decken will, gezwungen ist, nach dem Stiche noch weiter abzuheben, oder nicht.

Das aufgeschlagene Trumpfblatt darf mit dem Neun in Trumpf geraubt (gekasselt) werden; indeß erst dann, wenn man einen Stich hat. Zuweilen spielt man auch so, daß die Vorhand rauben darf, ehe sie ausgespielt hat. Dies muß aber vorher ausgemacht werden.

Ehe zu dem letzten Stiche des Talons ausgespielt wird, d. h. wenn außer dem aufgeschlagenen Trumpf nur noch ein verdecktes Blatt auf dem Tische liegt, muß geraubt werden. Eine Mariage darf man nur ansagen, wenn man am Stiche ist, und auch dann nur, wenn man eines von den beiden Blättern derselben anspielt. Verlangt es der Gegner, so muß der, welcher eine Mariage meldet, beide Blätter derselben aufzeigen.

Mit der Ansage einer Mariage kann man sich aussagen, ohne zu decken und ohne weiter auszuspielen. Hat man also in den Stichen 46 Augen und eine einfache Mariage, oder 26 Augen und die Trumpfmariage, so zeigt man diese und sagt sich aus.

Wer schwarz deckt, d. h. bevor der Gegner einen Stich gemacht hat, und macht nicht 66, verliert, ohne Rücksicht auf die Augenzahl des Gegners, und dieser erhält 3 Spiel- oder Gewinnstriche. Deckt ein Spieler und kömmt nicht auf 66, so erhält der Gegner, wenn er noch keinen Stich gemacht hat, 3 Gewinnstriche.

Wer gewinnt, giebt wieder Karten.

Allgemeine Regel. Die eingenommenen Stiche müssen verdeckt werden und der Inhaber derselben darf die Augen derselben nicht jeden Augenblick zählen, sondern muß den Betrag im Gedächtniß behalten.

Das Ramsspiel.

Das Rams ist das einfachste der im Elsaß gebräuchlichen Kartenspiele. Es wird zu 3, 4 und 5 Personen gespielt. Die hierarchische Folge der Karten ist: Aß, König, Dame, Bauer, zehn, neun, acht und sieben. Man zieht das Loos, wer zuerst die Karten giebt. Dieselben werden per 2 und 3 vertheilt und jeder Spieler erhält deren 5. Der Kartgeber schlägt nach vertheilten Karten einen Trumpf herum, den er austauschen kann.

Dann geht das Spiel los. Der erste Gang ist gezwungen, d. h. jeder der Spieler muß daran Theil nehmen, auch wenn er gar keine Aussicht auf einen Stich hat. Die gemachten Stiche werden dann den Spielern gut geschrieben. Der Spieler, welcher keinen Stich gemacht hat, ist rams und erhält einen Spiel- oder Verlierstrich, welcher auf der Tafel oben an seinen Namen geschrieben wird.

Beim zweiten und den übrigen Gängen wird vor dem Trumpfherumschlagen vom Kartgeber ein Päckchen von fünf Karten auf den Tisch deponirt, das man den Blinden nennt. Der Spieler in der Vorhand kann dasselbe gegen seine Karten austauschen; allein in diesem Falle ist er gezwungen, mitzuspielen, auch wenn der Blinde ganz „blind" ist, d. h. keinen Trumpf und keine andere Stechkarte enthält. Wenn er den Blinden nicht nimmt, so ist der zweite Spieler dazu berechtigt, u. s. f. Niemand ist gezwungen im zweiten und den darauffolgenden Gängen mitzuspielen, und der Spieler, welcher keinen Theil am Spiele nehmen will, sagt in diesem Falle: „Ich passe!" Das Spiel geht so fort bis alle Spieler, bis auf den letzten, fünf Stiche gemacht haben, d. h. „fertig" sind.

Der Letzte, dem dieses nicht gelingt, erhält den Spiel- oder Verlierstrich. Hat er im letzten Gang noch obendrein keinen Stich gemacht, so erhält er noch den Ramsstrich.

Am Schlusse des Spieles werden die Spielstriche zusammengerechnet und verhältnißmäßig vertheilt.

Allgemeine Regeln.

1. Der Spieler in der Vorhand, welcher das Trumpfaß hat, muß es vor allen andern Karten ausspielen.

2. Ueberstechen ist nicht nöthig; kann man aber die Farbe nicht bekennen, so muß man abtrumpfen.

3. Ist ein „Blinder“ zur Verfügung, so bleibt außer dem herumgeschlagenen Trumpf noch eine Karte übrig (wenn nämlich zu fünf gespielt wird), welche der Kartenvertheiler gegen eine der seinigen austauschen kann.

X 15/0098

UB Frankfurt



56 385 835

S 7/9836

21566

Elsässische Kartenspiele

oder

Erklärung und Regeln

der im Elsaß beliebtesten Kartenspiele

Ekart (Staubaus). — Piquet. — Tärtele. — Ecarté.
Sechsundsechzig. — Rams

von

Aug. Schneider

Straßburg
Aug. Schneider, Buch- und Papierhandlung
Kleberplatz, 17.

S 7
9836

Ug II